

彰化縣員林市育英國民小學公開觀課教案設計

| | | | |
|-------------|---|---|-----|
| 領域科目 | 健體領域 | 設計者 | 林永城 |
| 課程主題 | 我是 3D 天才小畫家-龍貓等公車 | 總節數 | 1 節 |
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他） <input type="checkbox"/> 改編教科書（ <input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他） <input checked="" type="checkbox"/> 自編（說明：） | | |
| 學習階段 | <input type="checkbox"/> 第一學習階段（國小一、二年級） <input checked="" type="checkbox"/> 第二學習階段（國小三、四年級） <input type="checkbox"/> 第三學習階段（國小五、六年級） <input type="checkbox"/> 第四學習階段（國中七、八、九年級） | 實施年級 | 四年級 |
| 學生學習狀況分析 | 學生已具備我是 3D 天才小畫家基本操作能力。 | | |
| 設計依據 | | | |
| 學習重點 | 學習表現 | 資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。 英 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 | |
| | 學習內容 | 資 T-II-1 繪圖軟體的使用。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 綜 Bd-II-1 生活美感的普遍性與多樣性。 | |
| 學習目標 | 認知 | 認識 2D 圖形描畫成 3D 圖形的概念。 | |
| | 技能 | 描畫龍貓的身體、耳朵、帽子。 | |
| | 態度 | 認真學習，並能完成練習與操作。 | |
| 素養 | 總綱 | B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養 | |
| | 領綱 | 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 | |
| 議題融入 | 實質內涵 | | |
| | 融入單元 | | |
| 與其他領域/科目連結 | （非必要項目） | | |
| 教學策略 | 實際操作。 | | |
| 教學設備/資源 | 小石頭版-我是 3D 天才小畫家、老師教學網站影音互動多媒體教學。 | | |
| 參考資料 | | | |

| 教學活動內容及實施方式 | 教學資源 教學時間 | 教學評量 |
|--|-----------------------------------|-------------------------------------|
| <p>【教學時間】 共 1 節 40 分鐘</p> <p>一、 準備活動</p> <p>1. 教師提問：看得出來課本上 2D 圖形和 3D 圖形的差別嗎？我們來動手將這些熟悉的圖案變成 3D 圖形吧！</p> <p>二、 發展活動</p> <p>1. 學生開啟龍貓的 2D 圖片。</p> <p>2. 學生使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，描繪龍貓身體、耳朵、帽子。</p> <p>3. 學生操作存檔。</p> <p>三、 綜合活動</p> <p>1. 已完成的學生協助同儕。</p> | <p>5 分</p> <p>30 分</p> <p>5 分</p> | <p>口頭問答</p> <p>操作評量</p> <p>學習評量</p> |